

ASSOCIAZIONE GIOCHI ANTICHI

IL GIOCO DELLO S-CIANCO

Conosciuto in italiano con il nome di Lippa, questo gioco vanta nel Veneto tradizioni antichissime con testimonianze lapidee durante la repubblica Serenissima. A seconda del luogo di provenienza assume diversi appellativi: a Venezia “*massa e pindolo*”. a Padova “*tosca e pindol*”, a Vicenza “*concio*”, “*s-cianco*” a Verona, “*nizza*” a Roma, “*rela*” a Milano “*giarè*” a Bologna. Le prime testimonianze certe risalgono alla XI-XII dinastia egizia (2205 – 1778 a.C.) e sono custodite al Petrie Museum di Londra (M. Fittà, 2003). Il reperto più importante in Italia è stato scoperto negli anni 90 a Bovolone (Vr). Datato intorno al XVI secolo, è custodito dalla Sovrintendenza Archeologica di Verona.

REGOLE DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è allontanare il più possibile lo *S-cianco* dalla Mare. Durante il gioco il *Manego non può mai toccare terra*, pena l’eliminazione del giocatore. E’ la distanza tra Mare e *S-cianco* che determina il punteggio.

La squadra vincitrice sarà quella che, esauriti i turni di battuta, avrà ottenuto il maggior punteggio.

- Le squadre sono composte da quattro giocatori (di cui uno capitano), più eventuali riserve
- L’attrezzatura per il gioco consiste in due pezzi di legno cilindrici, del diametro di 23/25 mm. (il manico di scopa). Il pezzo più lungo, chiamato *Manego*, deve essere di 40 cm. il pezzo più corto, *S-cianco*, appuntito sui due estremi, è lungo 12 cm.
- La Mare è un grosso sasso (ciottolo di fiume) di cm. 20 circa di diametro, che è, a sua volta, al centro di un cerchio, tracciato con un gesso, il cui raggio è pari alla lunghezza del *Manico*, che è chiamata *Area Piccola*. L’*Area Piccola* è luogo esclusivo del battitore, non violabile dai difensori.
- Il campo da gioco ha dimensioni di circa 30x15 metri (si adatta di volta in volta alle dimensioni della piazza o strada prescelta).
- Il battitore, con almeno un piede all’interno dell’area piccola, batte un colpo con il *Manego* sul sasso (*Mare*), dichiarando ad alta voce il punteggio della sua squadra (anche se è zero). Deve aspettare la risposta della squadra avversaria che, rispondendo ad alta voce: *Vegna* (o parole assonanti), confermerà di essere pronta. Se il battitore non colpisce lo *S-cianco* può ripetere la stessa sequenza per tre volte, alla quarta è eliminato. Se non aspetta il *Vegna* è eliminato. Lo sostituirà un suo compagno di squadra, fino ad esaurimento dei turni di battuta.
- Il giocatore è eliminato se dopo la battuta lo *S-cianco* tocca la *Mare* o colpisce il battitore stesso con tutti e due i piedi fuori dall’*Area Piccola*.
- La squadra ricevente in questa fase del gioco non può restare all’interno dell’*Area di Rigore*, pena la ripetizione della battuta ed ammonizione del difensore.
- Effettuata la battuta:
 - a) lo *S-cianco* è preso al volo (senza che tocchi terra) da uno o più giocatori della squadra in difesa = eliminazione del battitore.
 - b) lo *S-cianco* è deviato ma non fermato prima di toccare terra = il gioco riprenderà dal punto in cui si è fermato lo *S-cianco*.

c) lo *S-cianco* ha toccato terra e poi è respinto nella parte del campo da gioco verso l'attaccante = il gioco riprenderà dal punto di contatto dello *S-cianco* con il difensore, altrimenti il gioco riprenderà dal punto in cui si è fermato lo *S-cianco*.

d) lo *S-cianco* esce dal campo di gioco = l'arbitro lo riposizionerà rivolto al fondo del campo da gioco e a un *Manego* di distanza dal punto d'uscita.

- Il gioco riprenderà con il giocatore in difesa che, raccolto lo *S-cianco*, cercherà di lanciarlo per colpire la *Mare*. Se palesemente il giocatore non mira alla *Mare* o all'avversario, sarà ammonito dagli arbitri.
- Il battitore è eliminato se lo *S-cianco*: a) tocca la *Mare*. b) colpisce il battitore con entrambi i piedi fuori dell'*Area Piccola*- c) si ferma all'interno dell'*Area Piccola* o ne sormonta la linea anche dall'esterno.
- Il battitore della squadra in attacco può respingere a sua volta lo *S-cianco* (lasciando sempre libera la visuale all'avversario sulla *Mare*, pena la ripetizione del tiro) ribattendolo con il *Manego* e lanciandolo il più lontano possibile, utilizzando così il primo dei tre tiri a sua disposizione. Il battitore sarà eliminato se nella ribattuta il suo *Manego* tocca terra. Se lo *S-cianco* non è ribattuto ed esce dal campo di gioco l'arbitro lo riposizionerà rivolto al fondo del campo da gioco e a un *Manico* di distanza dal punto di uscita.
- Da questo momento il giocatore in attacco deve eseguire tre tiri per andare a punteggio e completare così il suo turno di battuta. Dopo il lancio valgono le regole al punto 4- a)- b)- c)- d). Se il battitore sbaglia e colpisce per terra senza muovere lo *S-cianco*, è eliminato. Il battitore che non completa o supera i tre tiri a sua disposizione, se contestato, sarà eliminato.
- La squadra avversaria può porre una barriera composta dai difensori, a non meno di 4 passi dal punto in cui è lo *S-cianco*. Il giocatore in attacco, se lo ritiene necessario, può chiedere all'arbitro la verifica della distanza di 4 passi della barriera, i cui componenti non potranno muoversi se non dopo il colpo dato in aria allo *S-cianco* dall'attaccante. Se i difensori invadono la zona dei 4 passi, sarà ammonita la squadra e, a discrezione dell'arbitro, ripetuto il tiro. Alla seconda ammonizione sarà espulso il giocatore che ha commesso l'infrazione, per un turno di difesa. Se l'attaccante ha chiamato la distanza e batte lo *s-cianco* prima che l'arbitro termini di posizionare la barriera, il tiro è conteggiato come battuta e lo *s-cianco* sarà rimesso nella posizione precedente il colpo.
- Dopo il terzo tiro dell'attaccante si attende la dichiarazione di punteggio ottenuto, che consiste nella distanza stimata ad occhio in *Maneghi*, dal punto in cui si è fermato lo *S-cianco*, fino al bordo dell'*Area Piccola*. L'attaccante e tutti gli altri giocatori devono rimanere vicino allo *S-cianco*, pena l'eliminazione del giocatore o l'ammonizione delle squadre. A questo punto se la squadra in difesa accetta la dichiarazione, la partita riprende con il nuovo punteggio e con un nuovo battitore. Se la squadra in difesa contesta la dichiarazione di punteggio dell'attaccante, sarà verificata la distanza in *Maneghi*. Se la misurazione risulterà esatta o superiore al dichiarato, la squadra attaccante raddoppierà il punteggio. Se invece risulterà inferiore, il punteggio non sarà conteggiato.
- Lo *S-cianco* potrà essere raccolto solo dopo l'accettazione del punteggio da parte delle squadre, pena l'eliminazione dell'attaccante o l'acquisizione del punteggio dichiarato (se raccolto dalla squadra in difesa) anche senza consenso.
- I giocatori della squadra in battuta, in attesa del loro turno di gioco, devono rimanere dietro alla *Mare*. In caso contrario, se l'arbitro ritiene grave l'infrazione, può applicare l'ammonizione alla squadra.
- Il punteggio dichiarato dalla squadra in battuta sarà ritenuto valido se accettato dal "*Vegna*". In caso di contestazione: a) se esatta, il battitore è eliminato se il punteggio dichiarato è superiore a quello effettivo.- b) se la contestazione è errata, il contestatore è espulso per un turno di difesa.

SVOLGIMENTO DEL TORNEO

- Ciascuna categoria verrà suddivisa in due gironi eliminatori.
- All'interno del girone tutte le squadre si incontreranno tra loro.
- La prima e la seconda squadra, del girone eliminatorio, passeranno al turno successivo (semifinali) la classifica verrà redatta sulla scorta del punteggio ottenuto (sconfitta=0 punti, pareggio=1 punto, vittoria=2 punti); in caso di parità si calcolerà la differenza tra i "maneghi " realizzati e i "maneghi" subiti in tutte le partite fino a qui svolte; in caso di ulteriore parità passerà il turno la squadra che ha vinto lo scontro diretto.
- Le semifinali saranno costituite incrociando le prime squadre di un girone con le seconde squadre dell'altro girone.
- Disputeranno la partita finale le due squadre vincitrici delle semifinali.